HE
system
PC Engine



SUPER
CD-ROM² SYSTEM

メサイヤ
MASAYA

このたびは、「メサイヤ」のCD-ROMディスクをお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。ご使用の前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。

●SUPER CD・ROM²ソフト使用上の注意



① PCエンジン、CD・ROM²など ハードの接続及び動作方法に関しましては、各機器に付属の「取扱説明書」を必ずご熟読の上ご使用ください。

② CD・ROMディスクには、表と裏があります。必ず、ゲームタイトルが印刷されている面を上にしてセッティングしてください。

③ ゲームプレイ中に、CD・ROM²プレイヤーの蓋を開けたり、CD・ROM²本体に振動を与えないでください。正常なプレイが出来なかったり、本体やソフトを痛める場合があります。

④ CD・ROM²ディスクは、音楽用CDプレイヤーでは使用しないでください。コンピュータ用データがオーディオ機器に悪影響を及ぼす場合があります。

●健康に関する注意

本機を使用される場合は、極力疲れた状態で使用することは避け、テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。長時間ゲームを続ける場合は健康のため、1時間ごとに10〜15分の休みをとってください。

また、ごく稀に、強い光の刺激や、光の点滅を受けている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状が現われるという例が報告されています。こうした症状を経験したことのある人は、テレビゲームをする前に必ず医師に相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師に相談してください。

このCD・ROM²ディスクは、「**SUPER**CD·ROM²」専用ソフトです。従来の「**CD·ROM²SYSTEM**」では動作いたしませんのでご注意ください。動作させるためには、「**SUPER SYSTEM CARD**」が必要です。

※万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取り替えいたします。



遥かなる時を越え、
呪われた剣が、
今解き放たれる・・・

もくじ

ストーリー

遥か古より、手にした者に無限の力を授けると謳われた伝説の秘剣「ラングリッサー」。
欲深き者共はその剣を求めるがゆえ、善なる人々はその剣を守らんがため、
互いに命をかけ多くの血が流されていった。
しかし今は、古き英雄の末裔バルディア王家の手によって悪しき者達から長きを守られていた。
だが、それも崩される時がきた。ダルシス帝国皇帝ディゴスが大軍団を従え、
ラングリッサーを手に入れんがためにバルディアへ侵攻を開始したのである。
彼は伝説の秘剣を手に入れることにより、世界制覇という野望を抱いていたのだ。

キャラクター紹介

バルディア王国



レディン（ファイター／主人公）

バルディア王国王子。「ラングリッサー」を狙うダルシス帝国に包囲された王城より、からくも脱出。再び祖国を取り戻し、ダルシス帝国を打破すべく戦う。



ナーム（ファイター）

女ながら騎術にすぐれ、バルディア近衛兵団の隊長を務めていた。バルディア落城の際、レディンとヴォルコフを城外まで導き、再びイルザック王を助けるため城へ向かう。



ヴォルコフ（ソードマスター）

バルディア王国の老練なる騎士。バルディア王イルザックの命を受け、レディンと共に城を脱出する。高齢ではあるが、かなりの手腕を持つ戦術家である。





クリス（クレリック）

僧侶を目指し巡礼の旅をしていた。その途中で夜盗に襲われたが、レディンの一行に助けられる。以降、レディンに淡い恋心を抱き、共に戦うことを決意。



イルザック王（キング）

バルディア王国の国王であり、レディンの父親でもある。「ラングリッサー」を守り続けてきたが、ダルシス帝国皇帝ディゴスによる侵攻を受ける。



テイラー（クロコナイト）

元は海賊であったが、イルザックと一戦交えた際互いに意気投合、バルディア騎士団に入る。水軍を率いる海の勇者だが、落城の時に敵に捕えられ、地下室に幽閉されてしまう。



ソーン（ファイター）

ホーキング公の部下で、サルラスの警備隊長をやっていた。今回ホーキング公の命により、レディンと共に戦うことになる。

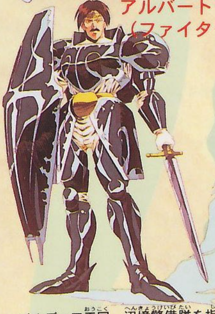


ディゴス（エンペラー）

ダルシス帝国皇帝。世界制覇という野望を夢見「ラングリッサー」を手に入れようとする。

ジェシカ（ウォーロック）

王宮魔導師として国王を守り戦ったが、ついには捕われてしまう。イルザック王の亡き後、「ラングリッサー」の秘密を知る唯一の人物となる。



アルバート（ファイター）

バルディア王国、辺境警備隊を指揮し、アンゼルの砦を守っている。冷静沈着な人物で、逆境においても力を発揮する不屈の騎士。



ゼルド（ロード）

ディゴスの右腕的存在の男で、バルディア城侵攻の際に指揮をとった。他の隣国からも恐れられるほどの力を持つ。



ホーキング（ファイター）

サルラスを治める公爵で、イルザックの旧友。バルディア落城の報を受け、レディンを助けるべく行動をしている



ランス（ロイヤルガード）

ダルシス帝国近衛騎士団の隊長で、黒騎士の異名を持つ。その武勇と人柄により帝国内での人望も厚い。

ダルシス帝国

ゲームの遊び方

このゲームはファンタジー世界を舞台にしたシミュレーションRPGゲームです。目的はプレイヤーであるあなたが指揮官となって軍を率いて勝利を得ることです。連続した20のシナリオは、ひとつのストーリーでつながっていて、それぞれの勝利条件や敵の陣形・攻撃も変わっていきます。さまざまに変化する局面に打ち勝っていくために、あなたの指揮官としての判断・実行力が問われるでしょう・・・。

●ゲームスタート

※電源を切った後すぐに再起動する場合は、10秒くらいしてから電源を入れてください。

CDをセットしてRUNボタンを押すと、オープニングデモが始まります。この時にRUNボタンを押すとタイトル画面が現れます。

タイトル画面でRUNボタンを押して「最初から」「ロード」「メモリロード」の好きなメニューを方向キーで選びIボタンで決定します。



最初から ゲームを初めからスタートさせます。

ロード あらかじめセーブしたステージから始められます。

メモリロード メモリセーブをした時点から始められます。

●ゲームオーバー

シナリオの敗北条件を満たした場合は、「GAME OVER」が表示されます。

RUNボタンを押せば最初からまたプレイができます。

●セーブ（P18～19参照）

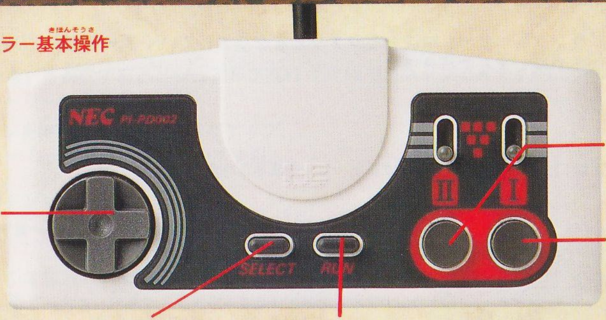
ゲームを途中で中断するときは、データをセーブ（保存）しましょう。セーブの方法は2つあります。

セーブ シナリオをクリアするたびにコマンドが表示されます。最高5つまでセーブが可能です。電源を切ってもなくなりません。

削除ユーティリティ※データの削除：セーブができないときは「PCエンジン」本体のバックアップRAMの記憶容量」が一杯になっている可能性があります。その場合は古いゲームのデータを削除し、空き容量を確保してから、このゲームのセーブを行ってください。

メモリセーブ シナリオの途中でセーブが可能です。ただし1つしかセーブはできません。電源を切ると消えてしまいます。

●コントローラー基本操作



	メニュー等	ターン中
方向キー	カーソルの移動	カーソルの移動
RUNボタン	使用しません	設定メニューを開く
SELECTボタン	使用しません	使用しません
Iボタン	決定	決定／（カーソルが指揮官の上）コマンドメニューを開く
IIボタン	取消	取消／（押しながらで）カーソルの高速化

ゲームの流れ

この「ラングリッサー」は次々とシナリオをクリアしていくゲームです。ひとつのシナリオは次の手順で進んで行きます。

ビジュアルシーン		
↓		
プロローグ	シナリオストーリーが表示されます。	P7
↓		
勝利条件表示	シナリオクリアの条件と、そのほか敵軍などのユニット一覧やマップが表示されます。	P7
↓		
指揮官選択	そのシナリオに出陣させるキャラクターを選択します。	P7
↓		
出撃準備	兵士を雇います。 アイテムを装備します。 ショップでアイテムを売買できます。	P8
↓		
指揮官配置	マップ上のポイントへ指揮官を配置します。	P9
↓		
ゲームスタート	自軍フェイズ（自分のユニットに命令を与えて作戦行動を行います） 敵軍フェイズ（敵軍が作戦行動を行います） ※どちらかが勝利するまで両軍のフェイズは繰り返されます。	P10
↓ 勝利 / ↓ 敗北 → ゲームオーバー		
↓		
戦果報告	戦闘結果を表示し、ここでお金やクリアボーナスが加算されます。	P19
↓		
セーブ画面表示	データを保存できます。	P19
↓		
次のシナリオへ進む		

▼プロローグ

「最初から」を選択するとビジュアルが流れ（RUNでスキップできます）その後シナリオのストーリーが表示されます。

IIボタンを押すと表示スピードがアップ。
方向キーの上下で見直しができます。

↓ Iボタン

▼勝利条件表示

このシナリオで登場する敵キャラクターと勝利敗北条件が表示されます。

さらにIボタンを押すと配置マップとプレイヤーが操作できない味方のキャラクター（NPC）が表示されます。



条件にあった戦略を練るのが大切

↓ Iボタン

▼指揮官選択

リストアップされた参加可能な指揮官の中から、参加させる指揮官を選びます。

参加させる指揮官を選び、Iボタンで決定／IIボタンでキャンセルできます。

ポイント
強い指揮官を選んだ方が展開は楽ではあるが、弱い指揮官も積極的にシナリオに参加させ成長させましょう。

注意！
戦闘中の傭兵の思考をコンピューター任せにする場合は、ここで選んだ指揮官の順に思考が行われます。
主人公レディンははずせません。



指揮官はここに表示される「四角のマーク」の人数分は参加させなくてはなりません。

↓ 全員選び終わったら、左下に表示されるENDを選びIボタン

▼出撃準備

好きなコマンドを選び、兵士（傭兵）やアイテムで装備を固めて、出撃に備えます。所持金に注意しましょう。
Iボタンでコマンドを決定。Pはお金の単位です。



雇うことの出来る兵士の種類が表示されます。(雇うことの出来る種類はクラスによって決まっています。)

兵士

方向キーで指揮官を選ぶとき、その指揮官がお金で雇うことができる兵士が表示されます。（すでに雇っている場合はそこにその兵士が表示されます。）指揮官をIボタンで決定してから、好きな兵士を選択してIボタンで決定,Iボタンを押した数だけ兵士を買うことができます。／IIボタンで減ります。次の指揮官に移るにはENDを選びます。

注意！ 最大8人まで雇えますが、1種類しか選べません。また、雇った兵士はそのシナリオのみの使いきりで、次のシナリオには残りません。

⬇END選択後IIボタンでコマンドから抜ける

キャラクターの特性を考えて有効な装備を！



アイテム

一人に1種類しか装備はできません。このアイテムはショップで購入したり敵から手に入れること等で増えてゆきます。装備させたい指揮官をIボタンで選び、次に装備させるアイテムを選びIボタンで決定します。すでに装備をしている指揮官にカーソルを合わせてIボタンを押すと、装備を外せます。

⬇IIボタンでコマンドから抜ける



残金に気を付けて！

ショップ

シナリオによって近くにショップがある場合は、アイテムの売買が可能です。

買う：好きなアイテムを方向キーの上下で選んでIボタンで購入します。
売る：自分の持っているアイテムが表示されるので、売りたいアイテムを選びIボタンで売ります。
（装備しているアイテムや売ることが出来ないアイテムは表示されません。）

!ポイント
効果の分からないアイテムは「売る」モードを利用して確認できます。

⬇IIボタンでコマンドから抜ける

⬇ENDを選びIボタン

▼指揮官配置

縮小されたマップ上で各指揮官たちの位置を決定します。

まず、配置する指揮官をI ボタンで決定し、次に方向キー上下でマップ上の緑色のカーソルを動かし、黄色の×印のところでIボタンを押します。一度決めた指揮官のところにカーソルを合わせIIボタンを押すとキャンセルできます。

ポイント

配置できる位置はシナリオによって変わります。勝利条件をよく考えて配置しましょう。

注意！

マップ上の赤マークは敵、青マークはプレイヤーが操作できない味方の指揮官です。指揮官配置が必要ないシナリオではこの操作はスキップされます。



⬇ 全員の配置が終わったら左下のENDを選びIボタン

▼ゲームスタート

自軍の指揮官とその兵士のユニット（駒）に命令を下して戦闘を行います。戦闘はターンという単位で進み、戦闘は「自軍フェイズ（PLAYER PHASE：自分の順番）」と「敵軍フェイズ（ENEMY PHASE：敵の順番）」が交互に1度づつ行われ、これを1ターンと言います。自軍、敵軍のどちらかが勝つまでターンを繰り返し、勝利条件を満たせば戦果報告に移り、敗北条件を満たすとゲームオーバーとなります。

ポイント

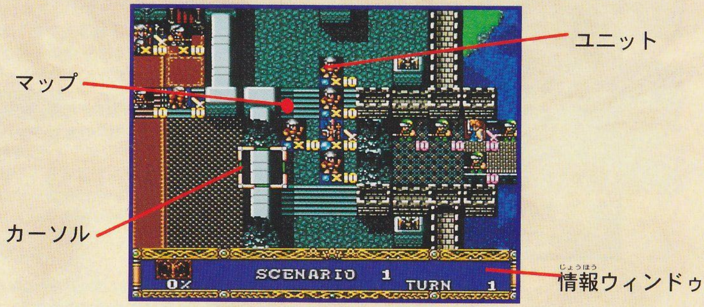
耐久力の0になったユニットは消滅します。敵を倒すと「経験値」がたまりますから、たくさんためてキャラクターを強く育てましょう。（指揮官の部下が敵を倒しても経験値はその指揮官のものとなります。）

注意！

指揮官が倒れるとその部隊は全滅します。このとき消滅した部下の経験値は得られませんから注意してください。ただし戦果報告時のお金は得ることができます。
相討ちの場合は敵味方どちらにも経験値は入りません。

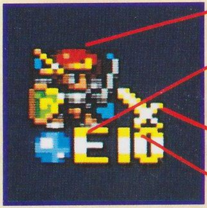
画面の見方

画面には色々な情報が表示されます。その意味を把握してシナリオに参加しましょう。



ユニットの見方

マップ上に配置されたユニットにも色々な情報が詰め込まれています。



ユニットシンボル：ユニットの種類を示します。味方は右向き、敵は左向きです。

行動終了マーク：Eマークのユニットはすでに行動を終えており、命令を下すことはできません。また、×印のユニットは味方であるがプレイヤーの指揮下にないので命令できません。

指令アイコン：指揮官のみについていて、部下に対する指令を意味します。種類は4個あります。（P17参照。）

HP（耐久力）：自軍は黄、敵軍は赤で表示されています。

情報ウィンドゥの見方

情報ウィンドゥの表示はカーソル位置に応じて変化します。

カーソルがユニットの上にないとき



カーソルが指揮官ユニットの上にあるとき



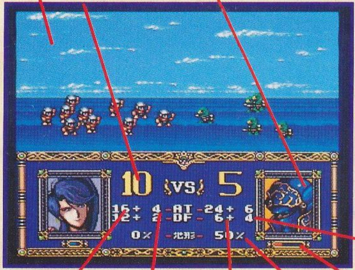
カーソルが兵士（部下）ユニットの上にあるとき



ユニットの能力とパラメータ

全ユニットの能力	クラス	ユニットの種類。種類により各パラメータが違います。
	A又はAT（攻撃力）	数値が大きいほど敵に与えるダメージは大きい。
	D又はDF（防御力）	数値が大きいほど敵から受けるダメージは小さい。
	HP（耐久力）	攻撃を受けると減っていきます。0になるとそのユニットは消滅します。
	MV（移動力）	移動コマンドで1度に移動できる距離（マス）。
指揮官のみの能力	名前	指揮官の名前
	L（レベル）	経験値をためるとレベルが上がります。このレベルが高くなると戦闘が有利になります。また、レベル10になるとクラスチェンジできます。（クラスチェンジするとレベルは1に戻ります。）
	経験値メーター	自分自身（指揮官）や所属している部下が、敵のユニットを倒したときに経験値が増加します。この値がメーター一杯になると、そのユニットは自動的にレベルアップしユニットの能力は高くなります。
	指揮範囲（P13参照）	部下の戦闘時に、戦闘に有利な各修正値が加算される領域の半径を示します。この値が大きいほど広範囲で部下に有利な戦いをさせることができます。マップ上では指揮官を中心に青く点滅する領域が、指揮範囲です。
	攻撃力修正値A+	指揮範囲内にいる部下の攻撃力をどれだけ加算するかを示します。
	防御力修正値D+	指揮範囲内にいる部下の防御力をどれだけ加算するかを示します。
	MP（マジックポイント）	魔法をどれだけ使えるかの目安です。魔法を使うとこのMPを消費します。
	使用魔法	クラスによって使える魔法も変わります。その効果はレベルが上がると高まります。（P23参照）

戦闘時の説明



指揮修正	部下であるユニットが指揮範囲内で戦闘したときのみ有効。指揮官の持つ攻撃・防御修正値が加算されます。この修正は指揮官自身の戦闘には影響しません。
地形効果	その場の地形の特性により防御力が増加します。ユニットの性質（移動形態）でも変化します。
HP（耐久力）	HPが減ると攻撃回数が減ります。
指揮官の顔	部下でもその指揮官の顔がでます。
経験値	メーターが一杯になるとレベルが上がります。

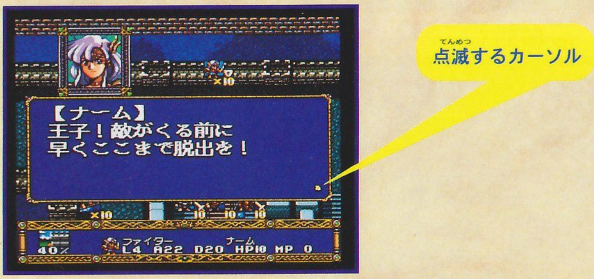
●指揮範囲について

マップ上で青く点滅している部分が指揮範囲となります。自分の指揮官からはなるべく離れないような戦闘が有利です。



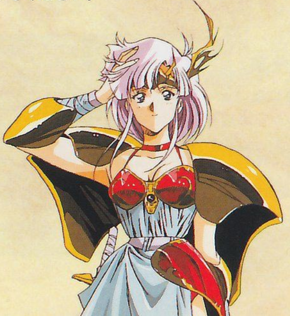
会話モード

会話は自動で行われます。点滅するカーソルが出ている場合はIボタンで次の会話に進みます。



クラスチェンジ

指揮官のレベルが10になるとクラスチェンジできます。クラス選択画面が出たら好きなクラスを選択してください。





●指揮官クラスチェンジ系統図

登場人物たちは、戦いを重ねるごとに成長を遂げ、より強力な指揮官へとなって行きます。

- レディン ― ファイター
  - ナイト
    - ナイトマスター
    - グランナイト
  - ロード
    - キング
    - ハイ・ロード
- ヴォルコフ ― ソードマスター
- ナーム ― ファイター
  - ホークナイト
    - ドラゴンナイト
    - ナイトマスター
  - ロード
    - グランナイト
    - ハイ・ロード
- テイラー ― クロコナイト
  - サーペンナイト
    - サーペンロード
  - ナイト
    - グランナイト
- ジェシカ ― ウォーロック
  - ウィザード
    - アーチメイジ
    - マジックナイト
  - ビショップ
    - ハイプリースト
    - セイント
- クリス ― クレリック
  - プリースト
    - ハイプリースト
    - セイント
  - ビショップ
    - アーチメイジ
    - マジックナイト
- ソーン・ホーキング・アルバート ― ファイター
  - ナイト
    - ナイトマスター
  - ロード
    - ハイ・ロード
- イルザック ― キング

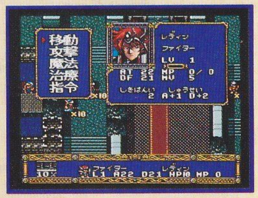
コマンドによるゲームの進行

●コマンドメニュー

命令したいユニットにカーソルを合わせ、Iボタンを押すとコマンドメニューが現れます。コマンドを選びIボタンを押してください。各ユニットは、1ターンに1つのコマンドだけしか命令ができません。

移動

×マークのない自軍のユニットを動かすことができます。すでに行動が終了していることを示すEマークのユニットは動かせません。



マップ上に移動できる範囲が表示されます。ブーツのカーソルで移動場所を定めIボタンで仮決定、もう一度Iボタンを押すと決定されます。仮決定段階ならIIボタンでキャンセルできます。

仮決定時移動先に敵ユニットが隣接している場合、剣のマークのカーソルが表示され攻撃することができます。攻撃したいユニットにカーソルを合わせIボタンで決定してください。戦闘をしたくないときは自分のユニット上にカーソルを合わせIボタンを押してください。もちろん敵もそのユニットに反撃してきます。

注意! ユニットの移動可能範囲は地形に応じて変化します。（P24の表参照。）また、味方のユニットのいるマスは通過できますが、敵のいるマスは通過できません。

攻撃

味方ユニットの隣に敵ユニットがいる場合は、攻撃ができます。なお、攻撃をしかけると敵も反撃してきます。

攻撃したいユニットに剣のカーソルを合わせIボタンで決定し攻撃をしかけてください。決定前ならIIボタンでキャンセルができます。

注意! 攻撃できる対象は隣り合った上下左右の4カ所にいる敵ユニットだけです。

魔法 （指揮官のみ／一覧表はP21参照）

魔法を唱えます。使える魔法の種類と威力はクラスとレベルによって違います。各魔法は消費するMPが決まっていて、残りMPがそれに満たないと使えません。

魔法のメニューが表示されます。使いたい魔法を選びⅠボタンで決定すると、マップ上で魔法の射程距離がカラーで表示されます。魔法をかけたい場所に杖のカーソルを移動し、Ⅰボタンを押すとその魔法の有効範囲が表示されます。（この時Ⅱボタンを押すとキャンセルできます。）さらにⅠボタンを押して決定をします。

！ポイント

魔法をうまく使えば、少ない兵力でも敵に立ち向かうことができます。MPの消費ペースを考えて戦況を有利に導きましょう。

治療 （指揮官のみ）

自分（指揮官）自身に対してのみ使用できるコマンドです。HPは3、MPは2回復します。なお、HPとMPはシナリオごとに回復します。

指令 （指揮官のみ）

各指揮官から部下に対する指令内容の設定です。部下は手動でも動かせますが、コンピュータ任せの自動操作を行った場合は、各指揮官の部下はその命令に沿った行動をします。

Ⅰボタンで決定し、Ⅱボタンでキャンセルできます。

注意！ 指揮官はこのコマンドのみ何度でも使用できます。



各個撃破	HPの少ない敵を中心に攻撃をしかけます。
指揮官集中	敵指揮官を中心に攻撃をしかけます。短期決戦の時に有効。
防御	自分から攻撃をしかけなくなります。
手動	自動操作は行われません。すべてのユニットを自分で操作して下さい。

※指令マークは指揮官ユニットに表示されます。

自動操作について（各個撃破、指揮官集中、防御）

ただ単に部隊全体を移動させる場合や、なりふりかまわず攻撃させたいときなどに便利です。勝手に動いて欲しくない時のみ「手動」を選択すればよいでしょう。

●設定メニュー

RUNボタンを押すと、設定メニューが現れます。コマンドを選びⅠボタンを押してください。

フェイズ終了

行動の終了していない味方部下ユニット（Eマークのついていないユニット）が残っていると、このユニット達は各指揮官の指令にしたがった行動をとります（コンピュータによる自動操作）。その後動かせない友軍が動いて味方フェイズは終了し、敵のフェイズに入ります。

全マップ

全体マップを表示します。マップ上の四角で現在の位置を知ることができます。Ⅱボタンでこのコマンドを終了します。

勝利条件

プレイ中のシナリオの勝利条件／敗北条件を表示します。Ⅱボタンでこのコマンドを終了します。

ゲーム設定

様々な設定ができます。Ⅱボタンでこのコマンドを終了します。

速度	ゲームのスピードが早くなります。（通常／高速）
BGM	ゲームの音楽をカットできます。（ON／OFF）
戦闘シーン	戦闘シーンをカットできます。（ON／OFF）
境界マーク	マップ上にマス目を表示します。（ON／OFF）

メモリロード

メモリセーブした内容をロード（呼び出す）する。YES／NOをⅠボタンで決定します。メモリセーブをしてあればゲームを途中からやり直すことができます。

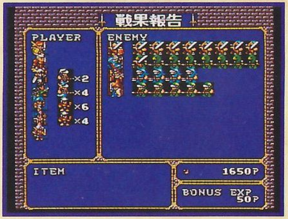
メモリセーブ

ゲーム中のデータを一つだけセーブ（保存）する。YES／NOをⅠボタンで決定します。ただし電源を切るとそのデータはなくなってしまいます。

⬇シナリオ終了～勝利

▼戦果報告

敵に与えた被害が表示されます。どれだけ敵を倒したかが表示されお金に換算されます。また、シナリオクリアにつきクリアボーナス経験値も加算されます。やられた指揮官は次のシナリオで復活します。

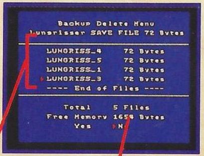


↓Iボタン

▼セーブ画面

好きなファイルナンバー（1～5）にIボタンでセーブができます。ENDでゲーム終了となります。





現在保存されているゲームのデータ名と容量

現在の空き容量

↓ENDを選びIボタンで次のシナリオへ・・・

削除ユーティリティについて

このゲームのセーブを行うには「PCエンジン本体のバックアップRAMの記憶容量」の空きが最低72Bytes必要です。足りない場合は以下の要領で不要になった保存データを削除することができます。消したデータはもとには戻りませんから注意してください。

※一部のデータを消すときは「削除」、すべてを消すときは「初期化」を選びます。

データの削除方法

「現在の空き容量」を確認し、「現在保存されているゲームのデータ容量」から削除するデータを選びIボタンで決定します。後、YES／NOをIボタンで選択してください。IIボタンでコマンドを抜けます。終了を選ぶとセーブ画面にもどります。

シナリオ攻略メモ

シナリオ1　ヴォルコフ隊で援護しつつ、レディンをナームの隣に移動させてください。なるべく経験値をかせいだ方がよいのですが、自信のない人は早めにマップ上端へ脱出しましょう。

シナリオ2　何としてもクリスを守りましょう。このシナリオでレディンのレベルを上げておくと後々有利です。

シナリオ3　レディンのレベルアップに目標を絞りましょう。



ゲーム攻略のポイント

勝利条件を忘れたら・・・
設定メニューの「勝利条件」コマンドで再確認ができます。

味方なのに操作できないユニットとは？
プレイヤーの指揮下にいない友軍です。×マークのついたユニットはプレイヤーの指揮下にいないので命令はできませんが、自分で考え行動します。

HP、MPの回復はこまめに
指揮官は「治療」コマンドで「HPが3、MPが2」、部下はターン開始時に指揮官に隣接（上下左右の4カ所）していれば「HPが3」回復できます。HPが減ると攻撃回数が減って不利になりますよ！

アイテムをうまく使う
アイテムは4つの方法で手に入ります。
①ショップで購入 ②アイテムをもっている指揮官を倒す ③マップ上にある宝箱を開ける（指揮官のみ）
④シナリオクリア時に入手

強力アイテムちょっとだけ紹介
クロス（防御修正+2、魔法耐久力アップ）、ワンド（魔法威力アップ、魔法耐久力アップ）、ネックレス（防御修正+3、指揮範囲+2）、オーブ（最大MP値が2倍、魔法の射程距離が+3）

指揮官をうまく利用する
指揮官は強くて魔法が使え、部下のHP回復ができます。そのうえ、指揮範囲内の部下の戦闘を有利に導きます。また、行動時は「指令」により部下を自動的に行動させれば、操作の手間も省けて作戦に集中できるでしょう。

経験値を獲得しよう
しっかり経験値を稼げば、レベルやクラスも高くなり有利な戦闘が可能になります。また、敵の指揮官を倒すとその敵部隊は全滅してます。そのとき消滅した敵の部下の経験値は得ることが出来ませんからご注意を！

ヴォルコフ隊に頼り過ぎると・・・
ヴォルコフは強力な指揮官です。しかし、高齢のため今以上のクラスチェンジは望めません。ですからヴォルコフ隊で敵を弱らせておいて、他の部隊でトドメをさし、早く他の指揮官を成長させましょう。

攻撃相関表をよく見よう（P21参照）
戦い合う双方のユニットには相性のようなものがあります。敵のユニットをよく見て、有利なユニットで戦いに挑みましょう。

◆攻撃相関表

攻撃相関は戦闘に影響する要素の一つです。

自軍＼敵軍	歩兵	騎兵	エルフ	飛兵	アンデッド	スライム
歩兵	ー	×	○	ー	ー	ー
騎兵	○	ー	×	ー	ー	ー
エルフ	×	○	ー	○	ー	ー
飛兵	ー	ー	×	ー	ー	ー
モンク	ー	ー	ー	ー	○	ー
ガードマン	ー	ー	ー	ー	ー	○

○：自軍に有利　×：敵軍に有利　ー：影響なし　　例　飛兵はエルフを攻撃すると不利である。

◆魔法一覧表

	名称	対象	射程	効果範囲	消費MP	効果説明
攻撃魔法	マジックアロー	敵	5	1ユニット	1	炎の矢が敵をめがけて飛んでいく。
	アースクエイク	敵	0	6マス	8	大地を揺るがし敵に大ダメージを与える。地形が壊れることもある。
	サンダー	敵	10	1部隊	3	雷雲を呼び寄せ、敵の頭上に落雷させる。
	ファイヤーボール	敵	8	2マス	2	大気中に大爆発を起こし、敵にダメージを与える。
	ブリザード	敵	0	4マス	4	急激に大気を冷却し、極地的にヒョウの嵐を起こす。
	トルネード	敵	0	2マス	2	風を操り、竜巻を起こす。
	メテオ	敵	10	3マス	6	星界より隕石を召喚し、目標めがけて落下させる。
	ブラスト	敵	2	1ユニット	10	多量の魔力を消費し作った強力な純エネルギー弾を投げつける。
回復魔法	ヒール1	味方	5	2マス	1	範囲内にいる仲間のHPを3回復する。
	ヒール2	味方	5	2マス	2	範囲内にいる仲間のHPを全回復する。
	ヒーリング1	味方	10	1部隊	2	1部隊の全ユニットのHPを3回復する。
	ヒーリング2	味方	10	1部隊	4	1部隊の全ユニットのHPを全回復する。
補助魔法	スリープ	敵	5	2マス	1	敵を眠らせ行動不能にし、反撃等も封じてしまう。
	サイレンス	敵	10	1ユニット	2	敵の使用する魔法を全て封じ込める。
	シールド	味方	10	1部隊	2	1ターンの間、1人の指揮官の防御修正をプラス6する。
	アタック	味方	10	1部隊	2	1ターンの間、1人の指揮官の攻撃修正をプラス6する。
	ゾーン	敵	10	1ユニット	6	敵の指揮修正を±0にしてしまう。

※射程が0とはそのユニットがいるマスの上のことを示します。

※サイレンス・ゾーンは指揮官に使用しないと意味がありません。

※効果範囲はレベルで変化します。

◆自軍指揮官ユニット能力表

クラス	攻撃力 AT	防御力 DF	移動力 MV	指導範囲	攻撃修正 A+	防御修正 D+	マジックポイント MP	移動形態 ※別表にて補足	雇える部下の
ファイター	22	20	5	2	0	2	0	歩	ソルジャー
ロード	26	24	5	3	2	4	4	歩	ソルジャー、ライトエル
ハイ・ロード	30	28	5	4	6	8	12	歩	ソルジャー、ホースマン
キング	30	28	5	4	8	6	16	歩	ソルジャー、ホースマン
ソードマスター	25	22	5	4	0	10	4	歩	ソルジャー、ホースマン
ナイト	30	22	10	3	6	2	4	騎	ソルジャー、ホースマン
ナイトマスター	36	26	10	4	12	4	8	騎	ソルジャー、ホースマン
マジックナイト	30	24	10	4	8	4	14	騎	ソルジャー、ホースマン
グランナイト	32	30	8	4	8	8	6	騎	ソルジャー、ホースマン
ホークナイト	32	20	10	3	2	4	4	飛	マーマン、グリフォン
ドラゴンナイト	34	24	10	4	6	6	8	飛	ソルジャー、マーマン、
クロコナイト	28	20	6	2	2	2	4	水	ソルジャー、マーマン
サーペンナイト	32	24	7	3	6	4	8	水	ソルジャー、ホースマン
サーペンロード	34	26	8	4	10	6	12	水	ソルジャー、グリフォン
ウォーロック	26	14	5	2	4	2	12	歩	ガードマン
ウィザード	28	16	5	3	8	4	18	歩	ガードマン、ソルジャー
アーチメイジ	32	18	5	4	12	6	24	歩	ガードマン、ソルジャー
クレリック	22	18	5	2	0	4	8	歩	ガードマン
プリースト	24	24	5	3	2	8	12	歩	ガードマン、モンク
ハイプリースト	26	30	5	4	4	12	24	歩	ガードマン、モンク、
ビショップ	26	17	5	3	6	8	14	歩	ガードマン、モンク、
セイント	32	24	5	4	10	6	24	歩	ガードマン、モンク、

※各指揮官の耐久力（HP）はすべて10
さらに以下の指揮官に対しては下記の様に特性値が加えられます。
レディン（防御力+1／攻撃修正+1）ナーム（移動力+1）テイラー（攻撃修正+1）ジェシカ（攻撃力+1）
クリス（防御力+1／指揮範囲+1）ソーン（攻撃力+1）アルバート（防御修正+1）ホーキング（攻撃修正+1）
イルザック（防御力-6／防御修正+3）ランス（攻撃力+1／攻撃修正+1）

種類	使用魔法 (一度覚えた魔法はクラスチェンジしても使えます。)
	なし
	ヒール1・シールド
ライトエルフ	サンダー・ゾーン
ライトエルフ	マジックアロー・アタック
ライトエルフ	シールド
	アタック
グリフォン	サンダー
ライトエルフ	サンダー
グリフォン	ゾーン・アースクエイク
	トルネード
グリフォン	サンダー・アタック
	アタック
マーマン	ブリザード
マーマン	ゾーン
	マジックアロー・アタック
	ファイヤーボール
ライトエルフ	メテオ・ゾーン
	ヒール1・シールド
	ヒーリング1・サイレンス
ライトエルフ	ヒール2・スリープ
ホースマン	サイレンス・ゾーン
ライトエルフ	ヒーリング1・ファイヤーボール

◆自軍部下ユニット能力表

ユニットの種類	攻撃力 AT	防御力 DF	移動力 MV	移動形態 ※別表にて補足
ソルジャー	20	14	5	歩
ホースマン	24	15	10	騎
エルフ	22	14	6	歩
モンク	18	16	5	歩
マーマン	24	6	7	水
グリフォン	26	12	10	飛
ガードマン	16	12	5	歩
シビリアン	0	6	5	歩

※各耐久力は10

移動形態の説明

歩 — 歩兵— 陸上を歩いて移動するタイプの基本ユニット。

騎 — 騎兵— 陸上を馬に乗って移動するタイプのユニット。城、森では動きが鈍い。

飛 — 飛兵— 空中を飛行するタイプのユニット。ほとんどどこでも移動できる。

水 — 水兵— 水陸両用のユニット。水上では強いが陸上は動きが鈍い。

◆移動力消費、地形効果表

●地形効果値とは

この数値が大きいほど、戦闘時に防御力が有利に働きます。

●移動力消費度の見方

この数値は、ユニットの移動形態と地形の種類によって決まります。その地形にユニットを進めたときに消費する移動力を表しています。
例：騎兵であるホースマンの移動力は10だから建物を5マス移動できる。

名称		建物	森林	平地	道路	山地	高山	浅瀬
地形								
地形効果値(%)		10	20	5	0	30	-	0
移動力消費度	歩兵	1	1	1	1	2	-	3
	騎兵	2	3	1	1	3	-	3
	飛兵	2	1	1	1	1	1	1
	水兵	1	2	2	1	3	-	1

名称		水上	城壁	壁面	屋内	橋	洞窟	破壊跡
地形								
地形効果値(%)		0	40	-	10	0	10	5
移動力消費度	歩兵	5	4	-	1	1	1	3
	騎兵	-	-	-	2	1	1	3
	飛兵	1	1	1	1	1	2	1
	水兵	1	4	-	2	2	1	3

地形効果値の特例・・・飛兵：どこの地形でも25%
エルフ：森では+20%
水兵：浅瀬では+50%、水上では+50%

CD-ROMディスク保管上の注意

汚さないで！汚れた時は、柔らかい布でふいてね！

信号読み取り面（レーベル面の反対側の光った面）を汚さないように注意して下さい。汚れた場合は、柔らかい布で中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。

文字を書かないでね！孔を大きくしないで！

レーベル面に、鉛筆やボールペンなどで文字を書いたり、シール等を貼らないでください。読み取り面にキズをつける恐れがあります。CD-ROMディスクを曲げたり、センター孔を大きくしないでください。

キズには弱いんだ！やさしく、出し入れ！

CD-ROMディスクにキズをつけないようにしてください。ケースからの出し入れの際には、こすりキズをつけないように、特に注意して下さい。

いつまでも大切にね！温度、湿度にも注意して！

プレイ後は元のケースに入れて保管してください。また、CD-ROMディスクは、高温・高湿の場所には保管しないでください。

※このディスクを無断で複製すること、及び賃貸業に使用することを禁じます。

MASAYA メサイヤ NCS 日本コンピュータシステム株式会社

お問い合わせは／メサイヤ事業部

〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル9F　TEL.03-3486-6314（代表）


刻まれる戦いの歴史。
蘇る、秘剣の伝説。
NSCD2017
メサイヤ
MASAYA
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
お問い合わせは／メサイヤ事業部
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル9F TEL.03-3486-6314（代表）